

**HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN ADIKSI *GADGET* DENGAN
EMPATI PADA MAHASISWA**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas- Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar S1 Psikologi Islam (S.Psi)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama
UIN Raden Intan Lampung**

Oleh:

Hasanul Rizki

1431080147

PROGRAM STUDI : PSIKOLOGI ISLAM

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

**HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN ADIKSI *GADGET* DENGAN
EMPATI PADA MAHASISWA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas- Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar S1 Psikologi Islam (S.Psi)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama
UIN Raden Intan Lampung**

Oleh:

HASANUL RIZKI

1431080147



PROGRAM STUDI : PSIKOLOGI ISLAM

Pembimbing 1 : Dr. Ali Abdul Wakhid, M.Si
Pembimbing II : Intan Islamia, M.Sc.

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN ADIKSI *GADGET* DENGAN EMPATI PADA MAHASISWA

Oleh :

Hasanul Rizki

1431080147

Empati adalah perasaan atau emosi atau kemampuan dalam menempatkan dirinya pada posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang lain, empati merupakan suatu bentuk keterampilan sosial. *Gadget* menjadi salah satu alat peralihan individu dari tersisihnya dari lingkungan sosial. Mahasiswa saat ini cenderung bersikap individualistik, luntarnya nilai-nilai luhur kemanusiaan dan kemasyarakatan dari kehidupan seperti tolong-menolong, kekeluargaan, kerjasama, kebersamaan, dan kepedulian kepada orang lain, Mahasiswa cenderung egois atau memikirkan kepentingan sendiri tanpa menghiraukan kepentingan bersama dalam masyarakat, bangsa, dan Negara. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui hubungan antara kecenderungan adiksi *gadget* dengan empati pada mahasiswa Psikologi Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan yang signifikan antara kecenderungan adiksi *gadget* dengan empati pada mahasiswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah 304 mahasiswa Fakultas Ushuluddin Prodi Psikologi agama angkatan 2017-2018. Teknik sampling dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling* dengan kriteria mahasiswa aktif dengan usia remaja akhir yaitu 18 – 21 tahun dan beresiko adiksi *gadget*. Penentuan sampel melalui *screening secara online* dengan menggunakan skala yang dibuat Agusta (2016), didapati subjek berjumlah 60 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data menggunakan skala yaitu skala empati yang digunakan Rosyadi (2017) berjumlah 20 aitem dengan korelasi aitem total bergerak dari 0,725 sampai dengan 0,849 dan ($\alpha = 0,767$) dan skala kecenderungan adiksi *gadget* yang digunakan Meirianto (2018) berjumlah 28 aitem dengan korelasi aitem total bergerak dari 0,363 sampai dengan 0,718 dan ($\alpha = 0,931$). Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan metode *product moment pearson* dengan bantuan SPSS 22.0 for windows.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan negatif antara kecenderungan adiksi *gadget* dengan empati pada mahasiswa Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai koefisien korelasi ($r_{xy} = -0,394$) dan koefisien determinasi ($R^2 = 0,115$) dengan $p = 0,002$ ($p < 0,01$), hal ini berarti ada kecenderungan bahwa semakin rendah tingkat kecenderungan adiksi *gadget* maka semakin tinggi tingkat empati pada mahasiswa. Sebaliknya, semakin tinggi tingkat kecenderungan adiksi *gadget* maka semakin rendah tingkat empati pada mahasiswa. kemudian dari hasil koefisien determinasi didapati bahwa variabel kecenderungan adiksi *gadget* memberikan sumbangan efektifitas sebesar 15,5 % pada variabel empati.

Kata Kunci: *Empati, Kecenderungan adiksi gadget, Mahasiswa*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Gadget
Dengan Empati Pada Mahasiswa
Nama : Hasanul Rizki
NPM : 1431080147
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Studi Agama

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Ali Abdil Wakhid, M.Si
NIP.197503172003121003

Intan Islamia, M.Sc
NIP.199303182018012002

Mengetahui
Ketua Prodi Psikologi Islam

Abdul Qohar, M.Si
NIP.197103122005011005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **HUBUNGAN ANTARA KECENDERONGAN ADIKSI GADGET DENGAN EMPATI PADA MAHASISWA.** Disusun oleh
HASANUL RIZKI NPM : 1431080147. Prodi : **PSIKOLOGI ISLAM.**
Fakultas: **USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA,** telah dimunaqosyahkan pada
hari/tanggal : **Rabu, 8 Januari 2020.**

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua

: **Abdul Qohar, M.Si**

Sekretaris

: **Annisa Fitriani, S.Psi, MA**

Penguji Utama

: **Achmad Irfan Muzni, M.Psi, Psikolog**

Penguji Pendamping I

: **Dr. Ali Abdul Wakhid, M.Si**

Penguji Pendamping II

: **Intan Islamia, M.Sc**

Dekan

Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

Dr. M. Afif Anshori, M.Ag
NIP. 196003131989031004

PEDOMAN TRANSLITERASI

Mengenai *Transliterasi* Arab-Latin ini digunakan sebagai pedoman Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987, sebagai berikut :

1. Konsonan

| Arab | Latin | Arab | Latin | Arab | Latin | Arab | Latin |
|------|-------|------|-------|------|------------------------|------|---------------------------------------------------------------------|
| ا | A | ذ | Dz | ظ | Zh | م | M |
| ب | B | ر | R | ع | (Komaterbalik di atas) | ن | N |
| ت | T | ز | Z | غ | | و | W |
| ث | Ts | س | S | ف | Gh | ه | H |
| ج | J | ش | Sy | ق | F | , | (Apostrof, tetapi tidak dilambangkan apabila terletak di awal kata) |
| ح | H | ص | Sh | ك | Q | | |
| خ | Kh | ض | Dh | ل | K | | |
| د | D | ط | Th | ي | L | ي | Y |

2. Vokal

| Vokal Pendek | | Contoh | Vokal Panjang | | Contoh | Vokal Rangkap | |
|--------------|---|--------|---------------|---|---------|---------------|----|
| ـَ ----- | A | جَدَلْ | ا | Â | سَارَ | يُ... يُ | Ai |
| ـِ ----- | I | سَدِلْ | ي | Î | قَيْلْ | وُ... وُ | Au |
| ـُ ----- | U | ذَكِرْ | و | Û | يَجُورْ | | |

3. Ta Marbutah

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasroh dan dhammah, transliterasinya adalah /t/. Sedangkan ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Seperti kata : Thalbah, Raudhah, Jannatu al-Na'im.

4. Syaddah dan Kata Sandang

Dalam transliterasi, tanpa syaddah dilambangkan dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu. Seperti kata : Nazzala, Rabbana. Sedangkan kata sandang “al”, baik pada kata yang dimulai dengan huruf qamariyyah maupun syamsiyyah. Contohnya : al-Markaz, al-Syamsu.

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hasanul Rizki

NPM : 1431080147

Program Studi : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi *Gadget* Dengan Empati Pada Mahasiswa” merupakan hasil karya peneliti dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi, maka peneliti bersedia menerima konsekuensi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, Oktober 2019

Yang Menyatakan,

Hasanul Rizki
NPM. 1431080147

MOTTO

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا

يُؤْمِنُونَ

Katakanlah: "Perhatikanlah apa yaag ada di langit dan di bumi. tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan Rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman".(Yunus :101)



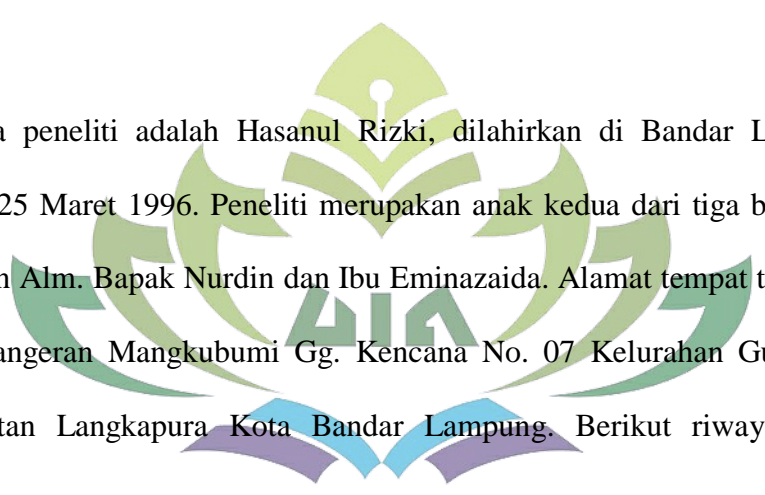
HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Terucap syukur dari diri kepada Allah SWT, karena atas izin-Nya dapat ku persembahkan skripsi ini untuk orang-orang tercinta dan tersayang:

1. Kedua orangtuaku yang sangat aku cintai, Ibu Eminazaida dan Alm. Bapak Mat Nurdin yang dengan ketulusan dan segenap hatinya selalu mendoakanku, merawatku, menjagaku, mencurahkan rasa kasih sayangnya, serta selalu memotivasi agar putranya menggapai cita-cita yang diinginkan.
2. Untuk dua saudara/I ku yang sangat aku sayangi, Sendi Edi Juliansyah, Nurhaliza Trifabella dan anggota keluarga besar lainnya yang menjadi pelengkap kebahagiaan dan menjadi penyemangat yang nyata untukku agar segera menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Untuk Fitra Warman S.Psi yang telah sangat banyak membantu meluangkan waktu dan pikirannya dalam proses menyelesaikan skripsi ini, menjadi pendamping dengan support dan perhatian yang tak terhingga, menjadi sahabat dalam keluh kesah hingga sampai lah ketahap ini serta menjadi inspirasi dalam banyak hal, saya ucapkan terimakasih.
4. Alamamater ku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP



Nama peneliti adalah Hasanul Rizki, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 25 Maret 1996. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Alm. Bapak Nurdin dan Ibu Eminazaida. Alamat tempat tinggal peneliti di Jl. Pangeran Mangkubumi Gg. Kencana No. 07 Kelurahan Gunung Agung, Kecamatan Langkapura Kota Bandar Lampung. Berikut riwayat pendidikan peneliti:

1. TK Tutwuri Handayani Bandar Lampung, Lulus pada tahun 2002
2. SDN 1 Langkapura, Lulus pada tahun 2008
3. SMP Negeri 7 Bandar Lampung, Lulus pada tahun 2011
4. SMA Negeri 16 Bandar Lampung, Lulus pada tahun 2014

Setelah lulus dari Sekolah Menengah Atas tepatnya pada tahun 2014, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa pada program S1 Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala kenikmatan dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan antara Kecenderungan Adiksi *Gadget* dengan Empati pada Mahasiswa” sebagai salah satu syarat dalam memenuhi gelar Sarjana Psikologi.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa skripsi yang ditulis masih jauh dari kata kesempurnaan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan untuk kedepannya. Selain itu, terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dari pihak-pihak yang turut serta dalam memberikan dukungan secara moril maupun materil. Oleh karena itu, dengan segala hormat peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Mukri., M.Ag selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. M. Afif Anshori, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak DR. Sudarman, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan terkait perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
4. Bapak Abdul Qohar, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi Islam.

5. Bapak Dr. Ali Abdul Wakhid, M.Si, Psikolog selaku Pembimbing I atas keikhlasan, kesabaran, dan selalu meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi nasehat, dukungan, serta kepercayaan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Intan Islamia, M.Sc selaku pembimbing II atas keikhlasan dan kesabaran dalam membantu peneliti mengatasi setiap masalah perkuliahan dan penyusunan skripsi ini, yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan nasehat serta memberikan motivasi yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
7. Ibu Annisa Fitriani, S.Psi, MA selaku Sekretaris Jurusan.
8. Seluruh Dosen Psikologi Islam yang telah mengajarkan pengalaman berharga selama perkuliahan, tak pernah berhenti memberikan semangat dan motivasi, yang selalu menuntun mahasiswanya dalam hal kebaikan, serta staf Fakultas Ushuluddun dan Studi Agama yang telah banyak membantu peneliti dalam menyusun administrasi.
9. Sahabat tergaugl, terkece, terGG yaitu Yuda Erlangga S.Psi, M. Ilham Kurniawan S.Psi, M. Gigih Saputra S.Psi, Jeki Adi Saputra S.Psi dan M. ilham Pratama. Terimakasih atas kekonyolan dan kebahagiaan yang kalian berikan untuk saling bercerita, memotivasi, dan berbagi, kebersamaan, serta support dan semangat kalian dalam membantu proses skripsi ini, *Love you all*.
10. Rekan-rekan seperjuangan sekaligus seperbimbimbingan yang selalu membantu, mensupport, memberi motivasi, dan saling berbagi terkait proses penyelesaian skripsi ini.

11. Seluruh teman-teman, kakak-kakak, adik-adik dan keluarga besar Psikologi Islam angkatan 2014, terkhusus Psikologi A seperti Monica Afrila S.Psi, Riska Widiawati S.Psi, Gabrilla D.M. S.Psi dan rombongan nya yang telah memberikan semangat, kebersamaan, dukungan, kerjasama, motivasi, kekompakan dan kenangan terindah selama perkuliahan.
12. Sahabat-sahabat semasa Sekolah Menengah Atas maupun pertama yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terimakasih atas support, saran, tenaga, yang telah bersedia membantu dan menemani peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini, *love you all*.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa membantu baik secara moril dan materil dalam proses penyelesaian skripsi.

Bandar Lampung, 30 Oktober 2019

Peneliti,

Hasanul Rizki
NPM. 1431080147

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | v |
| PEDOMAN TRANLITERASI..... | vi |
| PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN | viii |
| MOTTO | ix |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | x |
| RIWAYAT HIDUP | xi |
| KATA PENGANTAR..... | xii |
| DAFTAR ISI..... | xvi |
| DAFTAR TABEL..... | xviii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xx |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| C. Manfaat Penelitian..... | 10 |
| 1. Manfaat Teoritis | 10 |
| 2. Manfaat Praktis..... | 10 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 12 |
| A. Empati | 12 |
| 1. Definisi Empati..... | 12 |
| 2. Aspek-aspek Empati | 13 |
| 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Empati | 15 |
| B. Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> | 16 |
| 1. Definisi Kecenderungan Adiksi (Kecanduan) | 16 |
| 2. Tanda-tanda kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> | 18 |
| 3. Faktor-faktor Adiksi..... | 21 |
| 4. Aspek-aspek kecenderungan Adiksi | 23 |
| C. Hubungan antara Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> dengan Empati pada Mahasiswa..... | 24 |
| E. Kerangka Berpikir | 28 |
| F. Hipotesis | 29 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 30 |
| A. Identifikasi Variabel..... | 30 |
| B. Definisi Operasional..... | 31 |
| 1. Empati..... | 31 |
| 2. Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> | 31 |

| | |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| C. Subjek Penelitian..... | 31 |
| 1. Populasi..... | 31 |
| 2. Sampel..... | 32 |
| D. Metode Pengumpulan Data..... | 33 |
| E. Validitas dan Reliabilitas Alat Pengumpulan Data | 36 |
| F. Teknik Analisis Data | 37 |
| BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN..... | 38 |
| A. Orientasi Kancan dan Persiapan..... | 38 |
| 1. Orientasi Kancan..... | 38 |
| 2. Persiapan alat ukur..... | 42 |
| 3. Uji validitas dan reabilitas | 43 |
| 4. penyusunan skala penelitian | 46 |
| B. Pelaksanaan Penelitian | 47 |
| 1. Penentuan subjek penelitian..... | 47 |
| 2. Pelaksanaan pengumpulan data | 48 |
| 3. Skoring | 48 |
| C. Analisis Data Penelitian | 49 |
| 1. Deskripsi data penelitian..... | 49 |
| 2. Kategorisasi skor variabel penelitian..... | 50 |
| 3. Uji Asumsi | 52 |
| 4. Uji Hipotesis | 54 |
| 5. Sumbangan efektif | 55 |
| D. Pembahasan..... | 56 |
| BAB V PENUTUP..... | 60 |
| A. Kesimpulan | 60 |
| B. Saran..... | 61 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel. 1 Hasil <i>Screening</i> | 33 |
| Tabel. 2 <i>Blueprint</i> Skala Empati | 34 |
| Tabel. 3 <i>Blueprint</i> Skala kecenderungan adiksi <i>gadget</i> | 35 |
| Tabel. 4 Rancangan Skala Empati sebelum <i>Tryout</i> | 42 |
| Tabel. 5 Rancangan Skala Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> sebelum <i>Tryout</i> | 43 |
| Tabel. 6 Aitem valid dan gugur Skala Empati | 44 |
| Tabel. 7 Aitem valid dan gugur Skala Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> | 45 |
| Tabel. 8 Sebaran Aitem skala Empati Untuk Penelitian | 46 |
| Tabel. 9 Sebaran Aitem Skala Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> Untuk Penelitian | 46 |
| Tabel. 10 Gambaran Subjek | 47 |
| Tabel. 11 Deskripsi Data Penelitian | 49 |
| Tabel. 12 Kategorisasi Empati | 51 |
| Tabel. 13 Kategorisasi Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> | 52 |
| Tabel. 14 Rangkuman Hasil Uji Normalitas | 53 |
| Tabel. 15 Rangkuman Hasil Uji Linieritas | 54 |
| Tabel. 16 Rangkuman Hasil Uji Hipotesis | 55 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---------------------------------------------------|---------|
| Gambar. 1 Bagan Hubungan VT ditinjau dari VB..... | 28 |
| Gambar. 2 Alur Sampling | 32 |



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Rancangan Skala Penelitian (Uji Coba) dan screening

Lampiran II Distribusi Data Uji Coba

Lampiran III Validitas dan Reliabilitas Hasil Uji Coba Skala

Lampiran IV Skala Penelitian

Lampiran V Data Skor Penelitian

Lampiran VI Tabulasi Data Penelitian

Lampiran VII Hasil Uji Asumsi

Lampiran VIII Analisis Deskriptif

Lampiran IX Uji Hipotesis

Lampiran X Surat Kesediaan Pembimbing

Lampiran XI Surat Perizinan Penelitian

Lampiran XII Lembar Konsultasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa merupakan generasi penerus bangsa, sebagai calon intelektual yang berperan dalam kehidupan sebagai pelanjut dari generasi sebelumnya. Sebagian masyarakat memiliki pandangan bahwa mahasiswa adalah individu yang memiliki intelektual yang tidak diragukan lagi kemampuan dalam memanfaatkan afektif dan kognitifnya. Mahasiswa memiliki peran yang sangat luas di masyarakat sebagai seorang yang intelek, jenius, dan jeli, harus dapat menjalankan hidup secara proposional dan bermoral dalam setiap tindakannya. Artinya, mahasiswa tidak cukup jika hanya mengandalkan kapasitas intelektualnya akan tetapi juga diiringi dengan kepekaan sosial, kepedulian dan rasa empati yang tinggi (Nita, 2019).

Empati merupakan kapasitas seseorang untuk dapat menempatkan diri pada posisi orang lain yang ditunjukkan dengan sikap mental yang menunjukkan kehalusan dan kepekaan rasa serta pikiran terhadap orang lain. Senada dengan pendapat Baron&Byrne (2005) menyatakan terdapat dua komponen dari pribadi yang simpatik yaitu komponen afektif dimana seseorang tidak hanya merasakan apa yang dirasakan orang lain lebih jauh ikut mengekspresikan kepedulian dan mencoba melakukan sesuatu untuk meringankan beban orang lain (Sutoyo, 2016)

Perkembangan teknologi saat ini memberikan perubahan yang signifikan dalam kehidupan. Perubahan yang diberikan tidak hanya memiliki manfaat yang besar tetapi juga memberikan dampak yang negatif untuk penggunaanya (Turkle,

2005). Kemajuan teknologi saat ini dirasakan telah banyak membantu dan memberikan kenyamanan untuk manusia, namun disisi lain teknologi juga mendatangkan dampak negatifnya dalam gaya hidup, saat ini lebih banyak individu yang memilih melakukan interaksi dengan orang lain melalui media sosial, dari pada berinteraksi secara langsung sehingga akan mempengaruhi dinamika interpersonal, khususnya empati (Konrath, O'Brien, & Hsing, 2011).

Menurut Taylor (2012) sebagian besar generasi milenial sekarang hanya akrab dengan dunia komputer pribadi, dan *smartphone*. Generasi milenial khususnya mahasiswa menggunakan SMS dan pesan singkat untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya, mengatur pertemuan dan menggunakan email untuk memperjelas informasi dan ekspetasi, namun tanpa mereka sadari, ketergantungan dengan *gadget* atau *smartphone* dapat mempengaruhi gaya hidup. *Survei International Data Corporation (IDC)* menyatakan 80% individu memeriksa gadget setelah bangun tidur pada pagi hari kurang dari 15 menit, dengan subjek berusia 18-24 tahun memeriksa gadget pada pagi hari hanya untuk bermain game dan untuk memeriksa notifikasi pada sosial media yang dimiliki (Waskitha, 2017).

Orang tua sudah mulai mengeluh akan perilaku putera-puterinya yang tidak bisa lepas dari *gadgetnya*, disusul dengan perubahan perilaku dari putera-puterinya. Mereka mengeluhkan jika sekarang anak-anak mereka menjadi lebih sulit untuk diminta tolong melakukan suatu hal, dan anak-anak tersebut lebih sering berdiam dikamar atau disuatu tempat untuk bermain *gadget*. Dampak negatif mulai timbul dari dari fenomena tersebut, kurangnya perhatian terhadap

orang-orang disekitar juga mulai nampak dalam pergaulan sehari-hari. Jika dahulu ada seseorang yang mengalami kecelakaan di jalan banyak orang yang bergegas untuk menolong, akan tetapi sekarang lebih banyak orang yang memilih untuk mengabadikan momen kecelakaan tersebut dengan *gadgetnya* dan membagikannya diberbagai media sosial dari pada menolong orang mengalami kecelakaan tersebut. Hal ini merupakan contoh dari fenomena rendahnya empati pada masyarakat kita yang terjadi saat ini (Prasetya, 2017)

Empati pada mahasiswa saat ini juga mengalami penurunan. Mahasiswa pada zaman modern ini lebih cenderung apatis, individualistik, acuh terhadap lingkungan sekitar dan hilangnya rasa tolong-menolong terhadap individu lain. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahma (2016) terungkap bahwa ternyata *gadget* memberikan pengaruh yang besar terhadap empati pada mahasiswa yaitu sebesar 79,52% dan 20,48% dipengaruhi oleh variable lain. Dari hasil penelitian tersebut terlihat betapa mirisnya kondisi rasa empati pada mahasiswa saat ini yang pada kenyataannya di zaman milenial dengan teknologi canggih ini tidak bisa terlepas dari *gadget* yang telah menjadi suatu kebutuhan.

Berdasarkan penelitan yang dilakukan Purnomo (2014) mendeskripsikan tentang dampak dari kecanduan *gadget* pada mahasiswa, yang membuat mahasiswa yang telah mengalami kecanduan pada *gadget* tersebut tidak dapat mendengarkan dengan baik ketika berinteraksi dengan orang lain, kurang berinteraksi dengan individu lain yang berada disekitarnya, dan juga tidak fokus ketika diajak berbicara karena terlena dan asik dengan *gadget* yang dimilikinya.

Penelitian yang dilakukan Gustini (2017) mengemukakan bahwa perilaku empati mahasiswa di Indonesia mengalami penurunan, dia juga mengatakan mahasiswa saat ini cenderung bersikap individualistik, lunturnya nilai-nilai luhur kemanusiaan dan kemasyarakatan dari kehidupan seperti tolong-menolong, kekeluargaan, kerjasama, kebersamaan, dan kepedulian kepada orang lain, Mahasiswa cenderung apatis, dan egois atau memikirkan kepentingan sendiri tanpa menghiraukan kepentingan bersama dalam masyarakat, bangsa, dan negara, mereka lebih asik dengan *gadgetnya* (Gustini, 2017).

Islam mengajarkan kepada umatnya untuk dapat merasakan penderitaan orang lain, memiliki rasa tolong-menolong. Empati dalam Islam dapat diartikan dengan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menolong, merasakan pikiran, serta mendengar perasaan orang lain dengan tulus dan ikhlas. hal ini seperti yang disebutkan dalam surat QS. Al-Maidah ayat 2 :

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ



Artinya : “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya”.

Dalam Zubdatul Tafsir Min Fathil Qadir (Asy-saukani, 1992), perintah Allah kepada hamba-hamba Nya untuk saling tolong menolong dalam kebaikan,

dan Dia menyandingkan perintah itu dengan Taqwa kepada-Nya. Dari tafsir diatas, sikap saling tolong menolong merupakan pondasi dalam membangun kerukunan hubungan antar entitas masyarakat selain itu tolong menolong adalah hal penunjang bagi kehidupan bersosial.

Fenomena menurunnya perilaku empati mahasiswa terhadap orang lain selaras dengan penelitian yang dilakukan Madina (2014) terhadap 215 mahasiswa (56,86%) di salah satu Universitas Indonesia menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki perilaku empati yang sangat rendah. Departemen Psikiatri di Universitas Michigan Amerika Serikat juga melakukan survei global yang dilakukan secara *online* dan didapati bahwa Negara Indonesia menduduki peringkat kesepuluh dari 63 negara yang memiliki empati yang rendah (Ismail, 2016). Dalam penelitian Viorensika (2013) mengenai empati pada mahasiswa mendapati hasil bahwa mahasiswa tingkat awal memiliki empati yang lebih tinggi dibandingkan mahasiswa tingkat akhir. Pada saat ini kemampuan berempati pada mahasiswa sangat rendah hal ini dibuktikan dengan

Howe (2015) mengatakan mahasiswa yang memiliki sikap empati tinggi cenderung lebih toleran dan mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, mahasiswa memiliki empati yang rendah dikarenakan individu yang memiliki keterampilan sosial yang rendah cenderung mencari media lain untuk menghindari interaksi secara langsung dengan orang lain. Media sehingga individu menggunakan *gadget* sebagai sarana untuk menghindari penolakan sosial. Salah satu contoh yang menonjol dalam fenomena ini dilingkungan mahasiswa yaitu ketika sekelompok remaja sedang berada dalam satu tempat,

mereka lebih banyak mengurangi interaksi sosial dan menghindari interaksi secara langsung dengan orang lain serta kurangnya peduli terhadap lingkungan sekitar.

Peneliti sebelumnya telah melakukan pengamatan pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, peneliti melihat 15 mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang sedang berkumpul bersama didepan kelas namun peneliti melihat mereka hanya sesekali saja melakukan interaksi dan bercanda gurau mereka lebih fokus dan asik bermain dengan *gadgetnya* masing-masing. Peneliti melihat terdapat lima orang mahasiswa sedang asik *chattingan*, tiga mahasiswa sedang bermain *games*, empat mahasiswa menonton *YouTube*, dan sebanyak empat orang membuka media sosial lainnya. Mereka terlihat apatis dan sibuk sendiri dengan *gadgetnya*.

Peneliti juga melakukan pengamatan untuk melihat kelas yang sedang melakukan kegiatan perkuliahan, pada saat peneliti melakukan pengamatan, peneliti melihat terdapat dosen didalam kelas yang sedang menjelaskan materi dan ada kelompok mahasiswa yang sedang melakukan persentasi, namun peneliti melihat dua mahasiswa yang sibuk bermain *gadget*, seperti tidak menyimak persentasi yang sedang berlangsung dan dosen yang sedang menjelaskan materi bahkan ada pula seorang mahasiswa yang sedang asik bermain *games*. Perilaku ini cenderung memperlihatkan kurangnya rasa empati seperti peduli terhadap lingkungan, sosialisasi, dan lain-lain.

Fenomena masalah ini ditegaskan dengan hasil wawancara secara langsung pada tanggal 23 November 2018 terhadap mahasiswa psikologi UIN Raden Intan Lampung yang dilakukan di kantin Ushuluddin. Menurut salah satu mahasiswa Psikologi, mahasiswa Psikologi sekarang termasuk teman-temannya terlihat lebih individualis. Saat bercerita, banyak dari mahasiswa justru sibuk dengan *Smartphone* nya masing-masing, individu semakin banyak yang menghindar dari interaksi dengan orang lain dan mereka cenderung acuh dengan lingkungan sekitar. Salah satu contoh cara mahasiswa yang sering dijadikan alasan untuk menghindar dari interaksi sosial yaitu penggunaan *gadget*. Subjek mengatakan bahwa saat mereka berkumpul dan bersama-sama banyak teman-temannya yang sibuk bermain *gadget* nya. Saat dia berbicara terkadang merasa diabaikan oleh temannya yang justru sibuk dengan *gadget*nya.

Gadget yang biasa disebut dengan *smartphone* atau telepon pintar adalah perangkat yang digunakan untuk berkomunikasi. Akan tetapi, fungsi tersebut telah bertambah dengan fungsi lainnya seperti menjadi perangkat untuk bermain *game*, jejaring sosial, mengedit foto, mengedit video dan lain sebagainya. Hal tersebut menyebabkan individu semakin terikat untuk terus memainkan sehingga menjadi kecanduan. Menurut Hovart (1989) menjelaskan bahwa kecanduan tidak hanya terdapat zat saja, akan tetapi juga pada aktifitas tertentu yang dilakukan berulang kali dan menimbulkan dampak negatif.

Griffiths (2004) menjelaskan aspek-aspek kecanduan yaitu perilaku kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Menurutny seorang pecandu tidak akan dapat mengontrol diri sehingga dapat mengabaikan

segalanya. Umumnya pecandu asik dengan dunianya sendiri sehingga lupa waktu, pekerjaan, lingkungan disekitarnya, dan kewajiban lainnya. Hal ini ditegaskan oleh survey IDC Hidayati & Mustikasari (2014), yang menemukan 4 dari 5 orang selalu memeriksa *Smartphone* sebelum beraktivitas dan hampir 80% memeriksa *smartphone* pada 10 menit pertama ketika bertemu dengan orang lain, serta 70% responden berusia 18-24 tahun banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan *smartphone* baik sekedar untuk bermain *games* atau mengecek jejaring sosial. Data statistik di Indonesia menunjukkan, mayoritas mahasiswa saat ini menggunakan *smartphone* untuk sarana hiburan, seperti media sosial, games, dan belanja online (Yusra, 2016).

Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 tentang penetrasi penggunaan internet mendapati data yaitu sebanyak 63,7 juta orang atau 44,16% masyarakat Indonesia memanfaatkan atau menggunakan *gadget* dimana 16,68% merupakan pengguna dengan rentang usia 13-21 tahun yang dikategorikan dalam usia remaja SMA dan mahasiswa. Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Brown (2007) mempertegas bahwa Indonesia menjadi Negara dengan penggunaan *smartphone* rata-rata tiga jam atau 180 menit dalam sehari. Hal tersebut lebih tinggi dari Negara lain seperti China dan Filipina dengan rata-rata penggunaan 174 menit dan 170 menit perhari. Departemen Komunikasi dan Informatika mengemukakan, sekitar 50% penduduk Indonesia pada tahun 2015 yang diperkirakan berjumlah 240 juta jiwa, atau sebanyak 120 juta jiwa, diharapkan sudah terhubung dan mampu menggunakan internet dimana *gadget* adalah alat yang digunakan untuk mengakses internet.

Data ini menunjukkan bahwa 60% data tersebut adalah individu yang berada di bawah 25 tahun. Artinya, para pengguna itu adalah pelajar dan mahasiswa (Basri, 2014). Penelitian Reza (2015) yang berjudul “semakin banyak remaja di Asia mengalami kecanduan *Smartphone*” juga menemukan sebanyak 25% remaja di Asia mengalami *nomophobia* atau “*no mobilephone phobia*” yaitu individu merasa cemas apabila berada jauh dari *smartphone*.

Leung (2007) yang mengungkap ada empat gejala yang mengarah kecanduan *gadget* yang ditemukan dari 200 subjek berumur 17-18 tahun yang diteliti yaitu kecemasan dan merasa kehilangan, menarik diri, kesepian, hilangnya produktivitas dan ketidakmampuannya dalam mengontrol diri. Hasil penelitian Pinasti dan Kustanti (2017) dengan judul hubungan antara empati dengan adiksi *smartphone* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas Sains Dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara empati dengan Adiksi *smartphone*, Individu yang memiliki empati tinggi lebih peka dan toleran dengan orang lain, membentuk hubungan yang menyenangkan, membina kedekatan, serta membuat orang lain merasa nyaman dan mampu untuk berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti sebelumnya lebih banyak meneliti mengenai kecanduan *gadget* sedangkan penelitian ini meneliti mengenai kecenderungan adiksi *gadget* belum sampai pada tahap kecanduan *gadget*. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah ada hubungan antara

kecenderungan adiksi *gadget* dengan empati pada mahasiswa Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung”?

B. Tujuan

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui hubungan signifikan antara kecenderungan adiksi *gadget* dengan empati pada mahasiswa Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

C. Manfaat

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu psikologi terkhusus pada ranah psikologi Sosial dan psikologi komunikasi Sehingga dapat memperkaya hasil penelitian yang telah ada.

2. Secara Praktis

a. Bagi Mahasiswa Psikologi Islam UIN Raden Intan lampung

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan mahasiswa untuk mengurangi penggunaan *gadget* agar tidak mengalami kecanduan dan mengalami penurunan empati.

b. Bagi prodi Psikologi Islam

Sebagai salah satu acuan dan pertimbangan institusi pendidikan untuk mengembangkan kegiatan mahasiswa dan juga membina mahasiswa agar tetap memiliki empati yang tinggi.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Penelitian ini dapat menjadi acuan institusi untuk lebih mengembangkan kegiatan mahasiswa, dosen dan semua elemen dilingkungan kampus untuk melaksanakan kegiatan yang dapat menumbuhkan rasa empati yang tinggi.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Empati

1. Definisi Empati

Davis (1980) mendefinisikan empati merujuk pada kesadaran individu untuk dapat berpikir, merasakan, dan mengerti keadaan orang lain dilihat dari perspektif orang tersebut, sehingga individu tahu dan benar-benar dapat merasakan apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh orang tersebut. Menurut Baron-Cohen & Wheelwright (2004) empati memungkinkan individu untuk memahami maksud orang lain, memprediksi perilaku mereka dan mengalami emosi yang dipicu oleh emosi mereka.

Empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman tersebut serta untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain. Dengan kata lain empati merupakan kemampuan untuk menghayati perasaan dan emosi orang lain (Harlock, 1978).

Menurut Hoffman (2000) empati adalah keterlibatan proses psikologis yang membuat seseorang memiliki *feeling* yang lebih kongruen dengan situasi diri sendiri. Sedangkan Eisenberg (2000) berpendapat bahwa empati merupakan respon afektif yang berasal dari pemahaman kondisi emosional orang lain, yaitu apa yang sedang dirasakan oleh orang lain pada waktu itu.

Dapat disimpulkan bahwa empati merupakan proses psikologis yang memungkinkan individu untuk memahami maksud orang lain, memprediksi perilaku mereka dan mengalami emosi yang dipicu oleh emosi mereka, individu seolah-olah masuk dalam diri orang lain sehingga memahami situasi dan kondisi emosional dari sudut pandang orang lain.

2. Aspek-aspek Empati

Davis (1983) menjabarkan komponen kognitif dari empati terdiri dari aspek *perspective taking* dan *fantasy*, sedangkan komponen afektifnya terdiri dari aspek *empathic concern* dan *personal distress*.

a. Pengambilan Perspektif (*Perspective Taking*)

Kecenderungan seseorang untuk mengambil alih sudut pandang orang lain secara spontan. Aspek ini akan mengukur sejauh mana individu memandang kejadian sehari-hari dari perspektif orang lain. Pentingnya kemampuan pengambilan perspektif untuk perilaku *non-egosentrik*, yaitu perilaku yang tidak berorientasi pada kepentingan diri tetapi pada kepentingan orang lain. Pengambilan perspektif yang tinggi berhubungan dengan baiknya fungsi sosial seseorang. Kemampuan ini, seiring dengan antisipasi seseorang terhadap perilaku dan reaksi emosi orang lain, sehingga dapat dibangun hubungan interpersonal yang baik dan penuh penghargaan.

b. Imajinasi (*Fantasy*)

Kecenderungan seseorang untuk mengubah diri ke dalam perasaan dan tindakan yang dialami orang lain. Kecenderungan seseorang untuk

mengubah diri ke dalam perasaan dan tindakan dari karakter-karakter khayalan yang terdapat pada buku- buku, layar kaca, bioskop, maupun dalam drama. Fantasi berdasarkan penelitian Stotland (1983) berpengaruh pada reaksi emosi terhadap orang lain dan menimbulkan perilaku menolong.

c. Perhatian Empatik (*Empatic Concern*)

Menyatakan bahwa perhatian empatik meliputi perasaan simpatik, belas kasihan dan peduli (lebih terfokus pada orang lain). Orientasi seseorang terhadap orang lain yang ditimpa kemalangan. Aspek ini berpijak pada penelitian Coke (1983) yang berhubungan positif dengan reaksi emosional dan perilaku menolong pada orang dewasa. Selanjutnya (Davis, 1983) menyatakan bahwa perhatian empatik merupakan cermin dari perasaan kehangatan dan simpati yang erat kaitannya dengan kepekaan serta kepedulian terhadap orang lain.

d. Distress Pribadi (*Personal Distress*)

Peplau (1994) mendefinisikan *personal distress* sebagai kepedulian terhadap ketidak nyamanan diri sendiri dalam menghadapi kesulitan orang lain, dan motivasi untuk mengurangi ketidak nyamanan tersebut. Dalam skala pengukur *distress pribadi*, reaksi-reaksi yang dianggap mencerminkan hal ini adalah ketakutan, kegelisahan, cemas, khawatir kalau tidak menolong terganggu, dan terkejut atau bingung dalam menghadapi orang lain yang kesulitan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Empati

Faktor baik psikologis maupun sosiologis yang mempengaruhi proses empati menurut Goleman (2001) yaitu :

a) Sosialisasi

Menurut Goleman (2001) faktor utama yang dapat mempengaruhi empati adalah sosialisasi, dengan adanya berbagai teknologi canggih seperti *gadget* atau *smartphone* dapat mengubah gaya hidup seseorang dan pola interaksi sosial penggunanya. Individu yang mengalami kecanduan *gadget* atau *smartphone* seringkali tidak memperdulikan individu lain dan lingkungan sekitar hal tersebut menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan *gadget* atau *smartphone* memiliki empati yang rendah, saat ini lebih banyak orang yang melakukan interaksi dengan orang lain melalui media sosial dari pada berinteraksi secara langsung sehingga akan mempengaruhi dinamika interpersonal, khususnya empati pada seseorang (Irawan & Armayati, 2013).

b) Perkembangan kognitif

Empati dapat berkembang seiring dengan perkembangan kognitif yang mengarah kepada kematangan kognitif, sehingga dapat melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (berbeda).

c) *Mood* dan *Feeling*

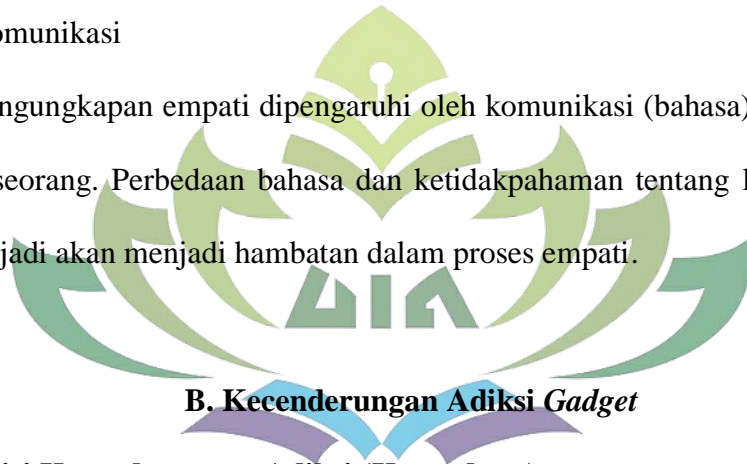
Situasi perasaan seseorang ketika berinteraksi dengan lingkungannya akan mempengaruhi cara seseorang dalam memberikan respon terhadap perasaan dan perilaku orang lain.

d) Situasi dan tempat

Situasi dan tempat tertentu dapat memberikan pengaruh terhadap proses empati seseorang. Pada situasi tertentu seseorang dapat berempati lebih baik dibanding situasi yang lain.

e) Komunikasi

Pengungkapan empati dipengaruhi oleh komunikasi (bahasa) yang digunakan seseorang. Perbedaan bahasa dan ketidakpahaman tentang komunikasi yang terjadi akan menjadi hambatan dalam proses empati.



B. Kecenderungan Adiksi *Gadget*

1. Definisi Kecenderungan Adiksi (Kecanduan)

Basri (2014) mendefinisikan kecenderungan adiksi adalah tendensi untuk mengalami gangguan dalam penggunaan sesuatu yang bersifat patologis. Ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu, merasa dunia maya lebih menarik dibandingkan kehidupan nyata, dan mengalami gangguan dalam hubungan sosialnya.

Secara umum kecanduan diartikan sebagai ketagihan atau keadaan dimana tubuh atau pikiran dengan parahnya menginginkan atau membutuhkan sesuatu agar bekerja dengan baik. Seseorang bisa dikatakan pencandu apabila memiliki

ketergantungan fisik dan psikologis terhadap sesuatu. Beberapa ahli lain mengatakan kecanduan dipandang sebagai keterlibatan terus-menerus dengan sebuah zat atau aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan zat atau aktivitas itu agar seseorang merasa normal (Doyle, 2008).

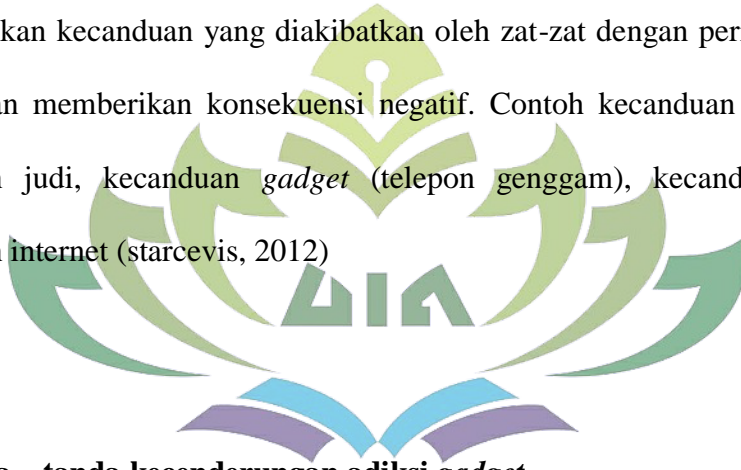
Diah (2012) Kecanduan ditandai dengan ketidakmampuan untuk secara konsisten abstain, penurunan kontrol perilaku, keinginan, pengakuan berkurang masalah yang signifikan dengan perilaku seseorang dan hubungan interpersonal, dan respons disfungsi emosional. Seperti penyakit kronis lainnya, kecanduan sering melibatkan siklus kambuh dan remisi. Tanpa pengobatan atau keterlibatan dalam kegiatan pemulihan, kecanduan adalah progresif dan dapat mengakibatkan cacat atau kematian dini.

Menurut Hidayat & Mustikaria (2014) dalam penelitiannya menjelaskan *smartphone addiction* atau adiksi *gadget* merupakan gangguan kontrol pada keinginan menggunakan *gadget* dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan sehingga menimbulkan gangguan dalam hal hubungan sosial. Kim (2013) menegaskan bahwa kecanduan *gadget* memiliki banyak aspek yang sama dengan kecanduan internet.

Kwon (2013) menyebutkan bahwa istilah kecanduan *gadget* adalah sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas

sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Kecanduan *gadget* adalah salah satu jenis dari kecanduan teknologi. Griffiths menjelaskan bahwa kecanduan teknologi sebagai bagian dari perilaku kecanduan yang melibatkan interaksi manusia-mesin dan bukan interaksi kimiawi.

Kecanduan *gadget* belum muncul diagnose dalam klasifikasi DSM V. Konsep kecanduan yang ada didalam DSM V masih terkait dengan kecanduan zat psikotropika. Dalam beberapa tahun terakhir telah terjadi kecenderungan untuk menggantikan kecanduan yang diakibatkan oleh zat-zat dengan perilaku kurangnya kontrol dan memberikan konsekuensi negatif. Contoh kecanduan tersebut adalah kecanduan judi, kecanduan *gadget* (telepon genggam), kecanduan *game* dan kecanduan internet (Starcevic, 2012)



2. Tanda – tanda kecenderungan adiksi *gadget*

Park (2014) penelitian yang dilakukan terhadap pelajar di Universitas Korea Selatan juga telah membuktikan hubungan antara kecanduan *gadget* dengan kesehatan mental, kehidupan di sekolah, hubungan personal, kontrol diri dan *stress* di kehidupan. Berdasarkan pembuktian dari penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa ahli sepakat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa tanda-tanda awal yang menunjukkan bahwa individu termasuk dalam kategori kecanduan *gadget*, tanda-tanda yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Selalu memeriksa *gadget* tanpa alasan yang jelas.

- b. Merasa cemas atau gelisah jika tidak membawa atau menggunakan *gadget*.
- c. Menghindar dari interaksi sosial dan sering menghabiskan waktu dengan *gadget*.
- d. Bangun di tengah malam hanya untuk memeriksa *gadget*.
- e. Penurunan prestasi belajar atau performa kerja sebagai akibat dari aktivitas penggunaan *gadget* yang berkepanjangan.
- f. Mudah terpengaruh atau terganggu oleh aplikasi terbaru yang ada di *gadget*.

Penelitian Agusta (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan *Smartphone*” mendefinisikan kecanduan *smartphone* atau *gadget* adalah kondisi dimana tubuh atau pikiran seseorang yang terlibat secara terus menerus sehingga terbentuk suatu kebiasaan dan menjadikan individu tersebut merasa ketergantungan atau kecanduan. Dalam penelitiannya ada beberapa indikator penyebab tendensi kecanduan *gadget* yaitu:

- a. Memeriksa *gadget* setiap saat
- b. Mengabaikan kewajiban utama sebagai pelajar
- c. Melakukan setiap aktivitas sambil menggunakan *gadget*
- d. Merasa terganggu jika ada yang mengganggu aktivitas bermain *gadget*.

Berdasarkan tanda-tanda awal diatas yang berdasarkan pada teori dari Lee dkk (2012) tentang kecanduan menggunakan *smartphone*, merupakan dasar instrumen peneliti untuk menentukan individu dalam kategori beresiko kecenderungan adiksi *gadget*.

Menurut Young dan Suler (2013) penggunaan internet menjadi masalah ketika hal itu mengganggu bagian lain dari kehidupan seseorang seperti tidur, kerja dan hubungan sosial. Mereka menyebut pengguna internet yang adiktif sebagai dependent, yakni menggunakan aplikasi internet yang berupa komunikasi dua arah untuk bertemu, bersosialisasi dan bertukar ide dengan orang-orang yang baru dikenal melalui internet. Biasanya waktu yang digunakan dalam berinternet antara 20 hingga 80 jam per Minggu dengan 15 jam persesi online. Sedangkan individu yang normal dalam menggunakan internet hanya menggunakan internet antara 4 sampai 5 jam per Minggu. Beberapa kriteria sebagai aspek individu yang mengalami kecenderungan kecanduan internet antara lain :

1. Perhatian tertuju pada internet. Kriteria ini dimaksudkan bahwa, individu yang kecanduan biasanya perhatiannya selalu terpaku hanya untuk memikirkan aktifitas *online*. Baik aktifitas online yang telah dilakukan sebelumnya maupun harapannya untuk segera *online* kembali.
2. Penggunaan internet terus meningkat. Kriteria ini dimaksudkan bahwa individu memiliki keinginan yang kuat untuk menggunakan internet dengan jumlah waktu yang semakin meningkat untuk mendapatkan kepuasan.
3. Tidak mampu mengontrol penggunaan internet. Kriteria ini menjelaskan bahwa individu tidak mampu mengendalikan dirinya untuk tidak berinternet, apalagi untuk mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet.

4. Perasaannya tidak nyaman jika *offline*. Kriteria yang keempat ini dimaksudkan bahwa individu akan merasa gelisah, murung, tertekan atau lekas marah ketika mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
5. *Online* lebih lama dari yang diharapkan. Kriteria ini dimaksudkan bahwa individu sulit menetapkan waktu kapan harus menghentikan aktifitasnya berinternet. Misalnya, sejak awal sudah diplot akan berinternet selama satu jam, tetapi kenyataannya selang satu jam tidak dapat menghentikan aktifitas tersebut, bahkan terus bertambah.
6. Berani kehilangan segala sesuatu yang berarti. Kriteria ini dimaksudkan bahwa individu berani mempertaruhkan atau mengambil resiko untuk kehilangan sesuatu yang sangat penting dalam hidupnya hanya demi kepentingan berinternet. Misalnya, hubungan dengan orang terdekat (*significant others*) seperti orang tua, kemudian pekerjaan, pendidikan, bahkan kesempatan berkarir.
7. Berbohong tentang aktivitas berinternet. Kriteria ini maksudnya adalah bahwa individu berani berbohong terhadap anggota keluarga, terapis atau yang lainnya untuk menyembunyikan.

3. Faktor – faktor adiksi

Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* akan ada 3 faktor penyebab adiksi *gadget* yaitu :

- a. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. Pada dasarnya sikap ini terbentuk karena adanya aktifitas rutin yang menyebabkan kebosanan serta kebutuhan

untuk mencari perhatian orang lain atau membuat suasana menjadi gempar (Reeve, 2009). Sifat *sensation seeking* ditandai oleh kebutuhan berbagai macam sensasi dan pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks, serta kesediaan untuk mengambil resiko baik secara fisik, sosial, hukum maupun finansial (Zuckerman, 2014).

- b. *Self-esteem* yang rendah. *Self-esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia. Individu dengan *self-esteem* rendah cenderung minder dengan orang-orang disekitarnya dan akan menilai negatif dirinya atau cenderung berfikir tidak masuk akal (Anonim, 2010). Menggunakan telepon genggam akan membuat merasa berharga dan nyaman saat berinteraksi dengan orang lain. *Self esteem* merupakan ukuran keterikatan interpersonal individu yang mengingatkan seseorang ketika suatu keterikatan mengalami kemunduran atau kekurangan. Siswa dengan *self esteem* yang rendah cenderung mengungkapkan diri mereka secara negatif (Simamora, 2012).
- c. Kontrol diri yang rendah. Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Tidak bisa mengatur waktu dan menahan diri dalam menggunakan *smartphone* dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan *gadget*. Pada saat dorongan untuk melakukan suatu mencapai puncaknya, kontrol diri dapat

membantu individu mempertimbangkan aspek, resiko dan norma sosial yang akan dihadapinya (Farid, 2014).

4. Aspek-aspek kecenderungan adiksi

Kwon (2013) melakukan penelitian yang mengacu pada teori Young dan memperoleh enam aspek, yaitu:

a. Gangguan kehidupan sehari-hari

Gangguan kehidupan sehari-hari mencakup tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan, sulit berkonsentrasi, Mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan karena terus memikirkan *gadget* yang dimilikinya. Pengguna *gadget* tersebut juga banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget* yang dimiliki, sehingga hal tersebut mengakibatkan timbulnya rasa sakit di kepala, pergelangan tangan atau di belakang leher dan beberapa tempat lainnya. Hal ini berarti, individu yang mengalami kecanduan *gadget* akan ditandai dengan adanya gangguan dalam kehidupan sehari-hari.

b. *Withdrawal*

Yaitu sebuah kondisi dimana pengguna *gadget* merasa tidak sabar, resah, dan *intorelabel* tanpa *gadget*. Dalam artian pengguna *gadget* selalu memikirkan *gadget* meski sedang tidak menggunakannya. Gejala ini ditunjukkan melalui penggunaan *gadget* secara terus menerus dan akan marah jika merasa diganggu.

c. *Positive anticipation*

Merupakan gejala dimana pengguna *gadget* menjadikan *gadget* sebagai sarana menghilangkan *stress*. Bagi sebagian besar pengguna *gadget*, *gadget* bukan sekedar barang komunikasi akan tetapi juga merupakan teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas dan memberikan rasa aman.

d. *Overus* atau penggunaan yang berlebihan

Gejala ini mengacu pada penggunaan yang berlebihan dan tidak terkendali. Hal ini menyebabkan pengguna lebih memilih mencari pertolongan melalui *gadget*.

e. *Tolerance*

yaitu sebuah kondisi dimana pengguna tidak bias mengendalikan penggunaan *gadget*.

f. *Cyberspace-oriented relationship*

Yaitu kondisi seseorang yang memiliki hubungan pertemanan yang sangat erat dalam jaringan internet dibandingkan dengan sahabat didunia nyata. Sehingga timbul perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan *gadget*.

Adapun faktor yang dikemukakan kwon (2013) adalah sebagai dasar instrumen dalam tendensi adiksi *gadget*.

C. Hubungan antara Kecenderungan Adiksi *Gadget* dengan Empati

Empati adalah komponen yang sangat penting dalam menjalani hubungan sosial sehari-hari. Namun dewasa ini empati pada seseorang sedikit demi sedikit mulai terkikis dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi canggih salah satunya adalah *gadget*. Berbagai macam *gadget* yang menjadi produk perkembangan teknologi memang menjadi perangkat yang sangat membantu manusia sekaligus menjadi perangkat yang mampu mengubah manusia menjadi apatis dengan lingkungan sosialnya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengurangi intensitas seseorang untuk bersosialisasi dengan lingkungan atau keluarganya, hal ini yang dapat menyebabkan interaksi sosial seseorang terganggu.

Berawal dari interaksi sosial yang terganggu itulah kepekaan empati pada individu mulai terkikis, dan secara tidak disadari individu tersebut akan menjadi apatis dengan orang lain, bahkan dengan orang terdekatnya. Tentunya ini yang akan menjadi dampak kecanduan *gadget* yang menghawatirkan, *gadget* yang dibuat dengan tujuan mempermudah dan dapat membantu kehidupan manusia ternyata memiliki dampak yang besar bagi kehidupan sosial individu.

Goleman (2007) mengatakan bahwa *gadget* atau *smartphone* dapat menurunkan tingkat empati seseorang, hal ini dapat dilihat bahwa saat ini banyak orang ditoko dan ditempat umum lainnya sibuk dengan *gadgetnya*. Tatapan matanya kosong di udara. Banyak orang yang menggunakan ipod (*gadget*) dengan *headset* di

telinganya, sehingga orang-orang lupa akan hal yang berlangsung disekitar bahkan mereka dapat mengabaikan orang yang lewat didepannya. Hoffman (2001) juga mengatakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi empati adalah sosialisasi. Dengan adanya *gadget* dapat mengubah gaya hidup dan pola interaksi sosial penggunanya. Hal ini dapat menyebabkan perubahan sosialisasi pada masyarakat, dimana proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media sosial.

Sebagai dasar acuan dan pembuktian dari teori yang dikemukakan, adapun penelitian terlebih dahulu yang relevan dan sejalan adalah sebagai berikut :

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2017) dengan judul yang sama dilakukan di Universitas Muhammadiyah Surakarta bertujuan untuk menghubungkan antara kecanduan *gadget* dengan empati. Penelitian ini berjenis deskriptif kuantitatif korelasional dengan subjek nya berjumlah 80 mahasiswa fakultas psikologi dengan menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* dari Pearson. Dalam penelitian ini diperoleh nilai koefisiensi korelasi sebesar -0.282 dengan sig. 0.011;(p<0.01) artinya ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan *gadget* dengan empati. Artinya semakin tinggi kecanduan *gadget* maka akan semakin rendah empati demikian pula sebaliknya semakin rendah kecanduan *gadget* semakin tinggi empati.

Senada dengan hasil diatas jurnal empati oleh Pinasti & Kustanti (2017), dengan judul hubungan antara empati dengan adiksi *smartphone* pada mahasiswa di Universitas Diponegoro Semarang, didapati nilai $r_{xy}=-,118$ hal ini juga menunjukkan bahwa ada hubungan negatif anantara empati dengan adiksi *smartphone*.

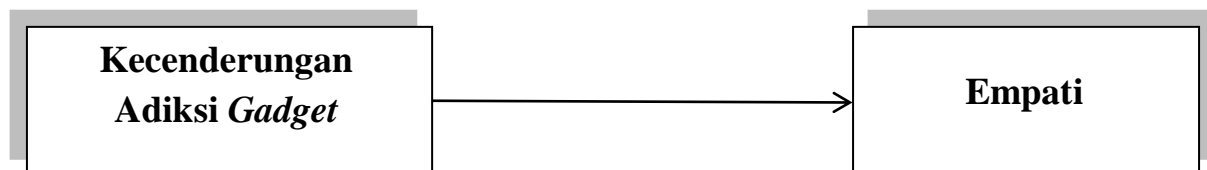
Hasil penelitian yang dilakukan Andromeda (2014) dengan judul “hubungan empati dengan prilaku altruisme pada karang taruna desa pakan” ditemukan empati remaja pada usia rata-rata 20-22 tahun sangat rendah, penelitian ini menemukan faktor yang mengarah pada kecendrungan memainkan *gadget*. Remaja merupakan masa penghubung antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, tahap ini merupakan masa dimana individu mencari identitas diri dengan adanya perbahan dalam perkembangan empati dapat merusak susunan perkembangan itu sendiri.

Dari penelitian diatas dibuktikan lebih lanjut oleh Santrock (2012) yang didapati bahwa remaja di seluruh dunia saat ini semakin bergantung pada Internet, meskipun terdapat perbedaan substansial dalam penggunaanya di berbagai negara di seluruh dunia dan oleh berbagai kelompok sosialekonomi. Sebagai contoh sebuah penelitian mengungkapkan bahwa 17 persen remaja Singapura berlebihan menggunakan Internet, yaitu 5 jam atau lebih per hari (Santrock dkk, 2012). Dari penemuan tersebut bisa kita tarik kesimpulan bahwa kecenderungan remaja yang berlebih dalam menggunakan *gadget* dapat menimbulkan dampak negatif dalam bidang sosial salah satunya yaitu empati.

Penelitian Efendi (2018) yang berjudul “Hubungan antara ketergantungan media sosial dengan empati pada mahasiswa komunikasi dan penyiaran Islam UIN Jakarta” hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai korelasi sebesar 0.305 dengan taraf signifikansi sebesar 0.012($p < 0.05$) maka ketergantungan media sosial berkorelasi positif dengan empati pada mahasiswa dimana *gadget* adalah sebagai media nya, yang berarti semakin tinggi tingkat ketergantungan media sosial maka semakin tinggi tingkat empati.

Penelitian Chusna (2017) yang berjudul “Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter anak” yang didapati bahwa pengaruh adiksi timbul sejak dini dengan kriteria yaitu sulit berkonsentrasi, terganggunya fungsi PFC (otak yang mengontrol emosi), dan *introvert sehingga* Banyak anak-anak menarik diri dari lingkungan sosial sehingga empati anak tidak bisa berkembang dengan semestinya sehingga muncul perubahan perkembangan empati yang sebagaimana mestinya berkembang.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Skema Hubungan Antara Adiksi Gadget dengan Empati

Kepedulian mahasiswa terhadap orang lain dan lingkungan disekitar semakin menurun. Salah satu faktor yang mempengaruhi mahasiswa/remaja adalah kecenderungan adiksi *gadget*. Sehingga dapat diduga penggunaan teknologi canggih seperti *smartphone* membuat remaja saat ini cenderung membuat remaja fokus pada kepentingannya sendiri dan cenderung mengabaikan orang lain. kepedulian mahasiswa/remaja terhadap orang lain dan lingkungan disekitar semakin menurun.

Teknologi canggih seperti *gadget* sudah bukan barang baru dalam kehidupan remaja terutama mahasiswa, semakin berkembangnya *gadget* maka semakin ada ketertarikan individu untuk selalu memakai maupun mempelajarinya sehingga muncul gejala-gejala kecanduan akibat pemakaian yang berlebih seperti yang peneliti tulis dalam Gambar 1. Muncul nya gejala tersebut peneliti berasumsi yang mengacu pada berubahnya empati pada individu.



E. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “ada hubungan antara kecenderungan adiksi *gadget* dengan empati pada mahasiswa”.

DAFTAR PUSTAKA

- A S Hornby (2006). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, Oxford University Press.
- Agusta D. (2016). Faktor-faktor risiko kecanduan menggunakan smartphone pada siswa di SMK Negri 1 Kalasan Yogyakarta. *Skripsi*. (tidak diterbitkan). Fakultas Psikologi Universitas Padjajaran
- Andromeda, Kevin. (2015). "Analisis Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, Dan Keragaman Produk Pakaian Via *Online* Terhadap Keputusan Pembelian Secara *Online*". *Tesis*. Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Asy-Syaukani (1992). *Nail al-Authar* juz V. Mesir : Mutofa AlBabil Al-Halabi
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Baron-Cohen, S., dkk (2004). *The Empathy Quotient: An investigation of adults with asperger syndrome or high functioning autism, and normal sex differences. Journal of Autism and Developmental Disorders*, 34(2), 63-167.
- Basri, Hasan (2014). *Kepemimpinan Kepala Sekolah*, Bandung: PustakaSetia
- Brown, Douglas (2008). *Prinsip Pembelajaran Dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Person Education
- Davis, M.H. (1980). *A multidimensional approach to individual differences in empathy. JSAS Catalog of Selected Document in Psychology*. Vol.10
- Davis, M.H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44(1)
- Diah. (2012). "Kajian Dampak Bancana Lahar Dingin Pasca Letusan Gunungapi Merapi Terhadap Ketahanan Sosial Ekonomi. *Tesis*. Yogyakarta: Program Studi Ketahanan Nasional, Program Pascasarjana, UGM.
- Dian Asa Pinasti & Erin Ratna Kustanti. (2017). "Hubungan antara empati dengan adiksi smartphone pada mahasiswa fakultas ilmu budaya dan fakultas sains dan matematika universitas diponegoro semarang". *Jurnal Empati*, Agustus 2017 Volume 7 (Nomor 3)

- Doyle, dkk. (2003). *Oxford Textbook of Palliative Medicine. Oxford Medical Publications (OUP) 3rd edn 2003*
- Efendi (2018). “Hubungan antara ketergantungan media sosial dengan empati pada mahasiswa komunikasi dan penyiar islam”. *Skripsi*. (tidak diterbitkan). Fakultas : Dakwah UIN Jakarta
- Eisenberg, N., & Paul A. M. (1987). *The Relation of Empathy to Prosocial and Related Behaviors. Psychological Bulletin* 1987, Vol.101.
- Farid, M. (2014). Religiusitas, Kontrol Diri Dan Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 127
- Goleman, D. (2007). *Sosial Intelligence*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum
- Goleman, Daniel. (1997). *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ*. Cetakan keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Griffiths, MD, dkk (2004). *Demographic factors and playing variables in online computer gaming. Journal of CyberPsychology & Behavior*.vol. 7, 479-487.
- Hadi, Sutrisno (2001). *Metodologi Research Jilid III*. Yogyakarta: Andi Offset
- Haryanto. (2011). *Desain Pembelajaran Yang Demokratis & Humanis*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hidayat, S. & Mustikasari. (2014). Kecanduan penggunaan smartphone dan kualitas tidur pada mahasiswa RIK UI. *Skripsi*.(tidak diterbitkan). Fakultas : RIK UI
- Hoffan, Martin. Dkk. (2000). *Empathy and Moral Development : Implication For Caring and Justice*.Cambridge University Press
- Hovart, A. T (1989). *Coping with Addiction. (Online)*.
- Howe, D. (2015). *Empati : Makna dan pentingnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hurlock, E. B. (2000). *Psikologi Perkembangan: suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Ibnu Qayyim, Al-Fawa (2015). “*Terapi Mensucikan Jiwa*”, terj. Dzulhikmah. Jakarta: Qisthi Press

- Karuniawan, A. & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara *academic stress*. *Jurnal Psikologi*. No. 2. Hlm 81-90
- Kim K. S., dkk. (2012). Management of type 2 diabetes mellitus in older adults Diabetes Metabolism. *Journal Korean Diabetes Association*, Korea.
- Konrath, S. O'Brien, E., & Hsing, C. (2011). *Changes in Dispositional Empathy in American College Students Over Time A Meta Analysis*. *Personality and Social Psychology Journal*, 15 (2), 180-198.
- Kwon, M., dkk. (2013). *Development and validation of a smartphone addiction*. Jakarta : Eirlangga
- Lee, Monle & Carla Johnson. (1999). Prinsip-Prinsip Pokok Periklanan dalam industry. *Journal of PIO*.
- Leung. P.L., Hul, D.S, Leung. T.N., Yeun. P.M., & Lau. T.K, (2005). *Sleep disturbances in chines pregnant women. An Internasional Journal of Obstwtris and Gynoecology*
- Mawarani, L. J. (2013). Pembuatan dan Karakteristik Komposit Polimer Berpenguat Bagasse. *Jurnal Teknik ITS*
- Meirianto T. M. (2018). "Hubungan kecanduan smartphone dengan kualitas tidur pada remaja". *Psikologi Klimis dan Kesehatan Mental*, 2, 1, 16-21.
- Monks, F. J., dkk. (2001), *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Muna, &Tri Puji Astuti (2014). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Media sosial pada Remaja Akhir. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
- Nita, R. W. (2019). Pembentukan empati mahasiswa berbasis aktivitas transformative analisis transaksional(TAT). *Skripsi*. Universitas Diponegoro
- Paramita (2016). "Pengaruh Karakteristik Organisasi, Disiplin Kerja, dan Kualitas Kerja Terhadap Efektivitas Kerja Karyawan dengan Kinerja Karyawan sebagai Variabel Intervening". *Jurnal : Journal Of Management*
- Park J. (2000). *On The Explanation of Factors Affecting E-commerce adoption. Working Paper*.

- Peplau, L.A. (1991). *Psikologi Sosial : Jilid 2. Alih Bahasa : Michael Adryanto*. Jakarta : Erlangga. (Edisi kelima) *Perspektif Global. Terjemahan oleh Haris Munandar dan Dudi Priatna*. 2007. Jakarta: Prenada Media Group
- Prasetio, Rahmad. (2017). "hubungan antara adiksi gadget dengan empati mahasiswa di Universitas Surakarta". *Skripsi*. (Tidak diterbitkan). Fakultas : Bimbingan dan Konseling Universitas Surakarta
- Prasetya, D. (2013). *Membuat aplikasi Smartphone multiform*. Jakarta : PT. elex media komputindo.
- Rahma A. P. (2017). I: Hubungan antara kecanduan gadget (smartphone) dengan empati pada mahasiswa fakultas psikologi universitas muhammadiyah surakarta. *Skripsi*. Universitas Kristen Yogyakarta
- Reeve, E. dkk. (2014). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Reza, J. I. (2015,). *Semakin banyak remaja di asia yang kecanduan smartphone*. Skripsi. Universitas Indonesia
- Rosyadi, (2017). "analisis keanekaragaman fitoplankton di perairan waduk citara kabupaten Purwakarta Jawa Barat. Skripsi. FKIP Unpas
- Safira, Triantoro. Saputra Eka. (2009). *Manajemen Emosi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Santrock, John W. (2002). *Life-span Development : Perkembangan Masa Hidup*. Edisi 5 jilid 2, Jakarta : Erlangga
- Sari, A. T. O & Eliza, M. (2003). *Empati dan Perilaku Merokok di Tempat Umum. scale (SAS)*. Plos One, 8, 12, 1-7.
- Simamora, (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia. Edisi 1*. Yogyakarta: STIE YKPN Yogyakarta
- Starcevic, V. (2012). *Is Internet Addiction a Useful Concept. Journal of Psychiatri*. Vol 47.No. 1. Hal: 16-19
- Stotland (1983). *A guide to tilapia feeds and feeding. Institute of Aquaculture. Univ. of Sterling*,
- Stueber, K. R. (2006). *Rediscovering empathy : agency, folk psychology, and the human sciences*. London: MIT Press.

- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Airlangga
- Taylor, A. (2012). *A Study of the Information Search Behavior of the Milenial Generation*. *Information research*.17(1,2).
- Utami (2009). Perkembangan remaja. *Skripsi*. Program studi Bimbingan Konseling fakultas Hubungan masyarakat Universitas Indonesia
- Viorensika dan Julia Suleeman (2013), Gambaran Empati pada Mahasiswa Psikologi Jenjang Sarjana. *Skripsi*. Program Studi Sarjana Reguler Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Waskitha, B. (2017). Hubungan antara stress akademik dengan kecanduan smartphone pada mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. *Skripsi*. Universitas Islam Sultan Agung, Psikologi. Semarang : UNISSULA.
- Young, K. S. (1999). *Internet addiction: symtoms, evaluation, and treatment*. In L. VendeCreek & T. Jackson (eds). *Inovation in Clinical Practice: A Sorce Book* (vol 17; pp. 19-31). Sarasota, FL: Profesional Resource Press.
- Yusra, D. A. & Saragih, S. (2016). *The profile of communication mathematics and students' motivation by joyful learning-based learning context Malay culture*. *British Journal of Education, Society & Behavioural Science*,
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya : Putra Media Nusantara.
- Zuckerman D. Joseph, (2006). *Handbook Of Fractures, 3rd Edition*. Lippincot Williams & Wilkins, 347-354.